

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-313728

(43)Date of publication of application : 05.12.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/00

A63F 9/14

A63F 9/22

(21)Application number : 06-137810

(71)Applicant : MATSUSHIO DENKI KK

(22)Date of filing : 30.05.1994

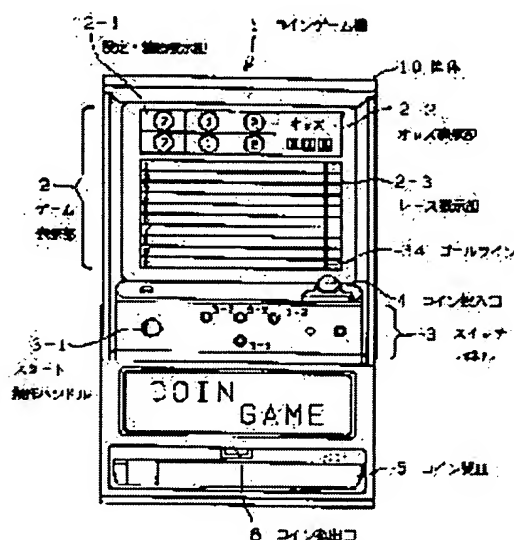
(72)Inventor : KOGA MASANORI

## (54) COIN GAME MACHINE

## (57)Abstract:

**PURPOSE:** To provide the coin game machine with which the interest of a race can be enjoyed as well although it is a figure matching coin game.

**CONSTITUTION:** After a coin is inserted, a setting button 3-2 is operated to selectively set any desired figure arrangement while watching odds displayed on an odds display 2-2. Next, a handle 3-1 is operated to start the first race and when horses move forward toward a goal line 34 inside respective frames and this first race is finished, the frame number of the first arriving horse is displayed on the left side end of an arrival order display part. Similarly, when the second race is finished, the frame number of the first arriving horse in the second race is displayed at the center of the arrival order display part and when the third race is finished, the frame number of the first arriving horse in the third race is displayed at the right side end of the arrival order display part. When the figure arrangement displayed on a setting/arrival order display part 2-1 is matched, the coins corresponding to the multiple of odds are paid from a paying port 6 to a coin receiving tray 5.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

21.06.1996

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

2759901

[Date of registration]

20.03.1998

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-313728

(43)公開日 平成7年(1995)12月5日

(51)Int.Cl. <sup>8</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	9/00	5 1 2 C		
	9/14	Z		
	9/22	M		

審査請求 未請求 請求項の数7 F D (全 9 頁)

(21)出願番号 特願平6-137810

(22)出願日 平成6年(1994)5月30日

(71)出願人 593190607

松沙電気株式会社

福岡県福岡市城南区別府6丁目4番5号

(72)発明者 古賀 正徳

東京都調布市国領町4丁目35番2号

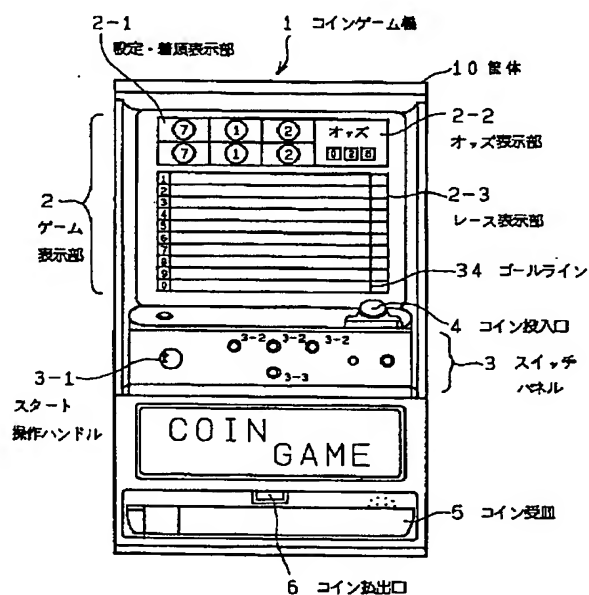
(74)代理人 弁理士 浅見 保男

(54)【発明の名称】 コインゲーム機

(57)【要約】

【目的】 数字合わせのコインゲームでありながらレースの面白味も味わえるコインゲーム機を提供すること。

【構成】 コイン投入後、設定ボタン3-2を操作して所望の数字配列をオッズ表示器2-2に表示されるオッズを見ながら選択設定し、ハンドル3-1を操作して第1レースをスタートし、各枠内を馬がゴールライン3-4に向かって進行していき、この第1レースが終了した時点において着順表示部の一番左に1着の馬の枠番号が表示され、同様に第2レースが終了した時点において、着順表示部の中央に第2レースにおける1着の馬2-9の枠番号が表示され、第3レースが終了した時点において着順表示部の一番右に第3レースにおける1着の馬の枠番号が表示される。設定・着順表示部2-1に表示されている数字配列が一致しているとオッズ倍率のコインが払出口6からコイン受け皿5に払い出される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】複数桁の数字の配列を表示する設定表示部と、

スタート操作に応じて開始される複数の枠を用いたレースを表示するレース表示部と、

前記レース終了後に、該レースの着順の前記枠の数字を配列して表示する着順表示部と、

前記設定表示部に表示される数字の配列を遊技者の選択操作に応じて設定する設定手段と、

前記設定手段で設定された数字の配列に応じたオッズを表示するオッズ表示部と、

前記設定表示部に表示されている数字配列と、前記着順表示部に表示されている数字配列とが一致したことを検出する検出手段とを備え、

前記検出手段が一致出力を出力した時に、前記オッズ表示器に表示されたオッズに基づく倍率のコインを払出することを特徴とするコインゲーム機。

【請求項 2】複数桁の数字の配列を表示する設定表示部と、

スタート操作に応じて開始される複数の枠を用いると共に、前記複数桁の桁数行われるレースを表示するレース表示部と、

前記各レース終了毎に、該レースの 1 着の前記枠の数字を終了したレース順に配列して表示する着順表示部と、

前記設定表示部に表示される数字の配列を遊技者の選択操作に応じて設定する設定手段と、

前記設定手段で設定された数字の配列に応じたオッズを表示するオッズ表示部と、

前記設定表示部に表示されている数字配列と、すべてのレース終了後に前記着順表示部に表示されている数字配列とが一致したことを検出する検出手段とを備え、

前記検出手段が一致出力を出力した時に、前記オッズ表示器に表示されたオッズに基づく倍率のコインを払出することを特徴とするコインゲーム機。

【請求項 3】前記レース表示部が、前記複数桁の桁数に応じて分割され、分割された前記レース表示部の各々においてレースが行われることを特徴とする請求項 2 記載のコインゲーム機。

【請求項 4】前記レース表示部が縦方向に分割されていることを特徴とする請求項 3 記載のコインゲーム機。

【請求項 5】前記レース表示部が横方向に分割されていることを特徴とする請求項 3 記載のコインゲーム機。

【請求項 6】前記複数に分割されたレース表示部の各々において行われるレースが、一斉に行われることを特徴とする請求項 3 ないし 5 のいずれかに記載のコインゲーム機。

【請求項 7】前記複数に分割されたレース表示部の各々において行われるレースが、レース毎に所定の時間遅延されて開始されることを特徴とする請求項 3 ないし 5 のいずれかに記載のコインゲーム機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、遊技者の意志を介在させて遊戯することができるコインゲーム機の改良に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、コインゲーム機として、スタート信号によりゲーム機内に配備した回転ドラムを回転させ、ゲーム機前面に設けた表示部に回転ドラムの表面に描画されている多種の数字、記号、図形等の絵柄の表示が次から次へと現れるようにし、所定時間後あるいは遊技者のストップボタンの操作により回転ドラムの回転が停止されるものが知られている。

【0003】そして、このコインゲーム機では回転ドラムが回転を停止した時にゲーム機前面に設けた表示部に表示されている横一列あるいは斜め一列の絵柄の配列が、予め定められた配列と一致している時に予め定められた倍率の多くのコインが払い出されるようにされている。このようなコインゲーム機においては、多くのコインが払い出される絵柄の配列が予め定められているため、それ以外の配列に比べて確率の低いものにセッティングされているものではないかと遊技者が疑う恐れがあった。

【0004】そこで、これを解決したコインゲーム機が本出願人から提案されている（特公平 4-30318 号公報参照）。このコインゲーム機の概要を図 7 を参照しながら説明する。コインゲーム機 100 の筐体 101 の前面の上部には設定表示部 102 と変化表示部 103 とが設けられている。また、前面の中央部にはコイン投入口 105 が設けられ、その下にはパネルスイッチ部 104 が配置されている。このパネルスイッチ部 104 にはゲームをスタートさせるスタート操作ハンドル 104-1 と、設定表示部 102 に表示される数字配列を所望の配列となるよう選択して設定できる設定ボタン 104-2 と、ゲームスタート後に表示が変化している変化表示部の表示の変化をストップさせるストップボタン 104-3 が設けられている。

【0005】さらに、前面の下部にはコイン受け皿 106 とコイン払出口 107 とが配置されている。このようなコインゲーム機 100 において、遊技者はまずコイン投入口 105 にコインを投入し、3 つ設けられている設定ボタン 104-2 を各々操作して、対応する設定表示部 102 の各桁の数字を遊技者の意志により設定する。その後、スタート操作ハンドル 104-1 を操作すると、変化表示部 103 に表示される数字が順次変化して表示されるようになる。この場合、表示態様はドラムが回転するような表示態様とするのがよい。

【0006】そこで、遊技者が 3 つ設けられているストップボタン 104-3 を操作すると、変化表示部 103 の対応する桁の変化速度が遅くなり、ついにはストップ

するようになる。この時、変化表示部103に表示されている数字配列と、設定表示部102に表示されている数字配列とが一致していると、多くのコインがコイン払出口107から払い出され、コイン受け皿106に貯留されるようになる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のコインゲーム機においては遊技者の意志を介在することができるものの、ゲーム自体が数字合わせあるいは絵合わせに過ぎず面白味にかけものであった。そこで、本発明は数字合わせのコインゲームでありながらレースの面白味も味わえるコインゲーム機を提供することを目的としている。

【0008】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するために、本発明のコインゲーム機は、複数桁の数字の配列を表示する設定表示部と、スタート操作に応じて開始される複数の枠を用いたレースを表示するレース表示部と、前記レース終了後に、該レースの着順の前記枠の数字を配列して表示する着順表示部と、前記設定表示部に表示される数字の配列を遊技者の選択操作に応じて設定する設定手段と、前記設定手段で設定された数字の配列に応じたオッズを表示するオッズ表示部と、前記設定表示部に表示されている数字配列と、前記着順表示部に表示されている数字配列とが一致したことを検出する検出手段とを備え、前記検出手段が一致出力を出力した時に、前記オッズ表示器に表示されたオッズに基づく倍率のコインを払出するようにしたものである。

【0009】また、本発明のコインゲーム機は、複数桁の数字の配列を表示する設定表示部と、スタート操作に応じて開始される複数の枠を用いると共に、前記複数桁の桁数行われるレースを表示するレース表示部と、前記各レース終了毎に、該レースの1着の前記枠の数字を終了したレースに応じた位置に配列して表示する着順表示部と、前記設定表示部に表示される数字の配列を遊技者の選択操作に応じて設定する設定手段と、前記設定手段で設定された数字の配列に応じたオッズを表示するオッズ表示部と、前記設定表示部に表示されている数字配列と、すべてのレース終了後に前記着順表示部に表示されている数字配列とが一致したことを検出する検出手段とを備え、前記検出手段が一致出力を出力した時に、前記オッズ表示器に表示されたオッズに基づく倍率のコインを払出するようにしたものである。

【0010】さらに、本発明のコインゲーム機において、前記レース表示部が、前記複数桁の桁数に応じて分割され、分割された前記レース表示部の各々においてレースが行われるようにしてもよく、具体的には、前記レース表示部が縦方向に分割されているか、あるいは前記レース表示部が横方向に分割されているかされており、前記複数に分割されたレース表示部の各々において行わ

れるレースが、一斉に行われるか、あるいはレース毎に所定の時間遅延されて開始されるようにしたものである。

【0011】

【作用】本発明によれば、遊技者の意志を介在させてコインゲームを行えると共に、レースの面白味も味わえることができる。さらに、設定する数字配列をオッズを確認しながら選択することができると共に、複数のレースを同時にあるいは時系列的に味わえるため一層面白味が向上するものである。

【0012】

【実施例】本発明の第1実施例のコインゲーム機の構成を図1に示す。この図において、コインゲーム機1の筐体10の前面の上半分にはゲーム表示部2が設けられており、ゲーム表示部2は上部に設けられた設定・着順表示部2-1、オッズ表示部2-2と、その下に設けられたレース表示部2-3とから構成されている。ゲーム表示部2の下には、コイン投入口4が設けられ、その下にはスイッチパネル部3が配置されている。このスイッチパネル部3にはレースをスタートさせるスタート操作ハンドル3-1と、設定・着順表示部2-1に表示される数字配列を所望の配列となるよう設定できる3つの設定ボタン3-2と、レーススタート後にレースの進行を加速してレースを早く終了させるストップボタン3-3が設けられている。

【0013】さらに、コインゲーム機1の前面の下部にはコイン受け皿5とコイン払出口6とが配置されている。次に、このコインゲーム機1の動作を説明するが、ゲーム表示部2を拡大して示す図2も参照しながら説明を行う。遊技者はまずコイン投入口4にコインを投入し、3つ設けられている設定ボタン3-2を各々操作して、設定・着順表示部2-1の上段に設けられている設定表示部の各桁の数字21、22、23を遊技者の意志により所望の数字、例えば「7」「1」「2」に順次設定する。この場合、設定された数字の配列に応じたオッズ、例えば「0」「2」「5」（25倍を示す）がオッズ表示部2-2に表示されるので、このオッズを考慮しながら数字配列を選択することができる。その後、スタート操作ハンドル3-1を操作すると、レース表示部2-3に表示されるレースが開始される。

【0014】このレース表示部2-3は複数の枠28、例えば「0」～「9」の10の枠28に分割されており、分割された各枠28に1頭の馬29が割り当てられてレースが行われるようにされている。そして、レース表示部2-3のゴールライン34に馬29が到達した順にその枠の番号が設定・着順表示部2-1の下段に設けられた着順表示部に、左から表示されていく。すなわち、一番左24の数字が1着の馬29の枠番号となり、中央25が2着の馬29の枠番号、一番右26が3着の馬29の枠番号となる。（この場合は、例として「7」

「1」「2」がそれぞれ表示されている。)

ここで、レース終了後に設定・着順表示部2-1の上段の設定表示部の数字21、22、23の配列と、下段の着順表示部の数字24、25、26の配列とが一致した場合は、コイン払出口6からオッズ表示部2-2に表示された倍率の多くのコインがコイン受け皿5に払い出されるようになる。

【0015】また、レース表示部2-3にレースが表示されている途中に、遊技者がストップボタン3-3を操作すると、レース表示部2-3の表示されているレースの進行が加速され、ゴールライン34に到達する時間を早くすることができる。従って、着順表示部に表示される枠番号が早く確定され、1ゲームの時間を短縮することができる。なお、スタート操作ハンドル3-1を操作すると、それ以降は設定ボタン3-2を操作しても設定表示部の数字配列を変更することができないようにされている。

【0016】ところで、第1実施例は前記レース態様に限られるものではなく、次のようなレース態様のレースも行うことができる。この場合には、設定・着順表示部2-1の上段の設定表示部に設定する数字配列は、1着

【0017】そして、コイン投入後、設定ボタン3-2を操作して所望の数字配列(例えば「7」「1」

「2」)をオッズ表示器2-2に表示されるオッズ(例えば「0」「2」「5」)を考慮しながら選択し、スタート操作ハンドル3-1を操作すると、レース表示部2-3において第1レースがスタートされ、各枠28内を馬29がゴールライン34に向かって進行していき、この第1レースが終了した時点において着順表示部の一番左24に1着の馬29の枠番号が表示される。続いて、第2レースが同じレース表示部2-3においてスタートし、第1レースと同様に各枠28内を馬29がゴールライン34に向かって進行していき、第2レースが終了した時点において、着順表示部の中央25に第2レースにおける1着の馬29の枠番号が表示される。さらに、レース表示部2-3において第3レースがスタートし、第1レースと同様に各枠28内を馬29がゴールライン34に向かって進行していき、第3レースが終了した時点において着順表示部の一番右26に第3レースにおける1着の馬の枠番号が表示される。

【0018】そこで、設定・着順表示部2-1に2段で表示されている設定された数字配列21、22、23と、3レースのそれぞれの1着の馬の枠番号の配列24、25、26とが一致しているか否かが判断される。この結果一致していると判断されると、オッズ表示部2

-2に表示されている倍率の多くのコインが払出口6からコイン受け皿5に払い出される。しかしながら、一致していないと判断された時はコインは払い出されない。

【0019】なお、第2レース時には第1レースにおいて1着の馬29の枠28を、その右端に「1R」として表示し、第3レース時にはこれに加えて第2レースの1着の馬29の枠28を「2R」として、図示するようにその枠28の右端に表示してもよい。また、このような態様のレースにおいてもレース中にストップボタン3-3を遊技者が操作すると、現在行われているレースが加速されて進行されるようになることは前記した態様のレースと同様である。

【0020】以上説明した図2に示すゲーム表示部2を備えるコインゲーム器において、設定表示部に配列された数字(上段)と、着順表示部に配列された数字(下段)の一部の配列が一致している時に、小当たりとしてオッズより少ない倍率のコインを払い出すようにしてもよい。また、レース表示部2-3において行われるレースは、馬のレースに限らず犬や想像上の動物のレース、あるいは船のレース、オートバイのレース、自動車のレース、飛行機のレースや自転車のレース等としてもよい。

【0021】次に、本発明のコインゲーム機の第2実施例を図3に拡大して示すゲーム表示部2を参照しながら説明するが、後述するようにストップボタン3-3が3つ設けられる点を除いてゲーム表示部2以外の他の構成は図示しないが同様とされている。第2実施例においてはレース表示部2-3が第1レース表示部31、第2レース表示部32、及び第3レース表示部33に縦方向に3分割されており、3分割されたそれぞれのレース表示部31~33において、レースが行われるようにされている。

【0022】第2実施例において、設定・着順表示部2-1の上段の設定表示部には、第1レース表示部31、第2レース表示部32、及び第3レース表示部33において行われる各レースの1着の枠番号を設定する。すなわち、一番左21に第1レースの1着の馬29の枠番号を、中央22に第2レースの1着の馬29の枠番号を、一番右23に第2レースの1着の馬29の枠番号を設定するのである。

【0023】そして、コイン投入後、設定ボタン3-2を操作して所望の数字配列(例えば「7」「1」

「2」)をオッズ表示器2-2に表示されるオッズ(例えば「0」「2」「5」)を見ながら選択し、スタート操作ハンドル3-1を操作すると、第1レース表示部31に表示される第1レースがスタートされ、各枠28内を馬29がゴールライン34に向かって進行していき、この第1レースが終了した時点において着順表示部の一番左24に1着の馬29の枠番号が表示される。続いて、第2レース表示部32に表示される第2レースがスタートし、第1レースと同様に各枠28内を馬29がゴ

10

20

30

40

50

ールライン 34 に向かって進行していき、第 2 レースが終了した時点において、着順表示部の中央 25 に第 2 レースにおける 1 着の馬 29 の枠番号が表示される。さらに、第 3 表示部 33 に表示される第 3 レースがスタートし、第 1 レースと同様に各枠 28 内を馬 29 がゴールライン 34 に向かって進行していき、第 3 レースが終了した時点において着順表示部の一番右 26 に第 3 レースにおける 1 着の馬の枠番号が表示される。

【0024】そこで、設定・着順表示部 2-1 に 2 段で表示されている設定された数字配列 21、22、23 と 3 レースのそれぞれの 1 着の馬の枠番号の配列 24、25、26 とが、一致しているか否かが判断される。この結果一致していると判断されると、オッズ表示部 2-2 に表示されている倍率の多くのコインが払出口 6 からコイン受け皿 5 に払い出される。しかしながら、一致していないと判断された時はコインは払い出されない。なお、スタート操作ハンドル 3-1 を操作すると、それ以降は設定ボタン 3-2 を操作しても設定表示部の数字配列を変更することができないようにされている。

【0025】ところで、第 1 レース表示部 31、第 2 レース表示部 32、第 3 レース表示部 33 において行われる 3 レースを同時にスタートしてもよいし、また、図示しているように第 1 レース表示部 31 で行われる第 1 レースを最初にスタートし、若干遅れて第 2 レース表示部 32 で行われる第 2 レースをスタートし、さらに遅れて第 3 レース表示部 33 で行われる第 3 レースをスタートするようにしてもよい。なお、第 1 レースにおいて 1 着とされた馬 29 の枠 28 の右端に「1R」を表示し、第 2 レースにおいて 1 着とされた馬 29 の枠 28 の右端に「2R」を表示し、第 3 レースにおいて 1 着とされた馬 29 の枠 28 の右端に「3R」を表示してもよい。

【0026】また、第 2 実施例においてレース中に 3 つ設けられているストップボタン 3-3 を遊技者が操作すると、操作された操作ボタンに対応するレースだけが加速されて進行されるようになり、加速されたゲームの着順が早く確定されることになる。以上説明した第 2 実施例のコインゲーム機において、設定表示部に配列された数字（上段）と、着順表示部に配列された数字（下段）の一部の配列が一致している時に、小当たりとしてオッズより少ない倍率のコインを払い出すようにしてもよい。また、レース表示部 2-3 において行われるレースは、馬のレースに限らず犬や想像上の動物のレース、あるいは船のレース、オートバイのレース、飛行機のレース、自動車のレースや自転車のレース等としてもよい。

【0027】次に、本発明のコインゲーム機の第 3 実施例を図 4 に拡大して示すゲーム表示部 2 を参照しながら説明するが、第 3 実施例においても第 2 実施例と同様にストップボタン 3-3 が 3 つ設けられている。第 3 実施例においてはレース表示部 2-3 が第 1 レース表示部 31、第 2 レース表示部 32、及び第 3 レース表示部 33

に横方向に 3 分割されており、3 分割されたそれぞれのレース表示部 31~33 において、レースが行われるようにされている。

【0028】第 3 実施例においても第 2 実施例と同様に、設定・着順表示部 2-1 の上段の設定表示部には、第 1 レース表示部 31、第 2 レース表示部 32、及び第 3 レース表示部 33 において行われる各レースの 1 着の枠番号を設定する。そして、コイン投入後、設定ボタン 3-2 を操作して所望の数字配列（例えば「7」「1」「2」）をオッズ表示部 2-2 に表示されるオッズ（例えば「0」「2」「5」）を見ながら選択し、スタート操作ハンドル 3-1 を操作すると、第 1 レース表示部 31 に表示される第 1 レースがスタートされ、各枠 28 内を馬 29 がゴールラインに向かって進行していき、この第 1 レースが終了した時点において着順表示部の一番左 24 に 1 着の馬 29 の枠番号が表示される。

【0029】続いて、第 3 表示部 32 に表示される第 2 レースがスタートし、第 1 レースと同様に各枠 28 内を馬 29 がゴールラインに向かって進行していき、第 2 レースが終了した時点において、着順表示部の中央 25 に第 2 レースにおける 1 着の馬 29 の枠番号が表示される。さらに、第 3 レース表示部 33 に表示される第 3 レースがスタートし、第 1 レースと同様に各枠 28 内を馬 29 がゴールラインに向かって進行していき、第 3 レースが終了した時点において着順表示部の一番右 26 に第 3 レースにおける 1 着の馬の枠番号が表示される。

【0030】そこで、設定・着順表示部 2-1 に 2 段で表示されている設定された数字配列 21、22、23 と、3 レースのそれぞれの 1 着の馬の枠番号の配列 24、25、26 とが、一致しているか否かが判断される。この結果一致していると判断されると、オッズ表示部 2-2 に表示されている倍率の多くのコインが払出口 6 からコイン受け皿 5 に払い出される。しかしながら、一致していないと判断された時はコインは払い出されない。なお、スタート操作ハンドル 3-1 を操作すると、それ以降は設定ボタン 3-2 を操作しても設定表示部の数字配列を変更することができないようにされている。さらに、第 1 レース表示部 31、第 2 レース表示部 32、第 3 レース表示部 33 において行われるレースを図示しているように同時にスタートしてもよいし、また、第 1 レース表示部 31 で行われる第 1 レースを最初にスタートし、若干遅れて第 2 レース表示部 32 で行われる第 2 レースをスタートし、さらに遅れて第 3 レース表示部 33 で行われる第 3 レースをスタートするようにしてもよい。

【0031】また、第 3 実施例においてレース中に 3 つ設けられているストップボタン 3-3 を遊技者が操作すると、操作された操作ボタンに対応するレースだけが加速されて進行されるようになり、加速されたゲームの着順が早く確定されることになる。以上説明した第 3 実施

例のコインゲーム機において、設定表示部に配列された数字(上段)と、着順表示部に配列された数字(下段)の一部の配列が一致している時に、小当たりとしてオッズより少ない倍率のコインを払い出すようにしてもよい。また、レース表示部2-3において行われるレースは、馬のレースに限らず犬や想像上の動物のレース、あるいは船のレース、オートバイのレース、飛行機のレース、自動車のレースや自転車のレース等としてもよい。

【0032】次に、前記説明したコインゲーム機1のハードウェアを図5に示すブロック図を参照しながら説明する。この図において、複数桁の数字の配列を選択できる設定ボタン41を操作すると、操作されたことが設定部42で検出されて、設定された数字が設定・着順表示部44で表示される。同時に、設定部42よりの数字データはオッズ演算部46に供給されて、設定される数字配列に対応するオッズが演算されてオッズ表示部47に表示される。オッズ演算部46は乱数発生手段を備え発生された乱数に応じてオッズを演算するようにされるが、オッズのテーブルを用意し設定される数字配列に応じてリード・オンリ・メモリ(ROM)等のテーブルからオッズを読み出すようにしてもよい。

【0033】このようにして数字配列の設定が終了すると、記憶部43に設定された数字データが記憶される。そして、スタート操作ハンドルが操作されたことがスタート検出部48で検出されると、スタート信号がスタート信号発生部49から発生され、このスタート信号により乱数演算部50が乱数の演算を開始し、発生された複数の系列の乱数がそれぞれ積算部51-1ないし積算部51-10に供給されて積算されるようになる。

【0034】この積算部51-1~51-10よりの積算結果は各枠28を走る馬29の走行距離となるが、乱数を積算しているためそれぞれの走行距離はランダムなものとされる。そして、この積算結果は表示制御部52に供給されてレース表示部53に表示される馬29の画面上の移動を制御する走行パラメータとなる。表示制御部52はこの走行パラメータを受けると共に、騎手の乗った馬29の画像データをROM55から読み出し、レース表示部53に走行パラメータに応じた馬29の画像を表示する。この結果、レース表示部53に表示される各枠28を走る馬29は、積算部51-1~51-10の積算値に応じて走行している状態が表示されるようになる。

【0035】なお、第2実施例や第3実施例に示すように複数のレースが同時に行われる時は、積算部51-1~51-10を3組設けることにより3レースそれぞれの走行距離の演算を同時に行うようにするか、あるいは積算部51-1~51-10を時分割で使用し、1レースずつの走行距離を時分割で演算するようにする。この場合、レース表示部53に表示される画像データをビデオメモリ54に書き込むようにして、演算時間が割り当て

られていない時のレースの画像が途切れないようにしている。

【0036】積算部51-1~51-10の積算値が馬29の走行距離となることから、ゴールライン30に到達するに要する積算値を検出することにより、各枠28を走る馬29の着順を検出することができる。この作用を行うのが着順検出部56であり、第1実施例の第1の態様のレースの場合は検出された1着ないし3着の枠番号のデータが設定・着順表示部44に供給されて表示されると共に、一致検出部44に供給されて、記憶部43に記憶されている設定された数字配列と一致するか否かが検出される。そして、一致が検出されると出力部45にコイン払出信号を送出する。出力部45には図示されていないがオッズ演算部46よりのオッズデータが供給されており、オッズに基づく倍率のコインが出力部45から払い出される。

【0037】また、複数のレースが行なわれる場合は、着順検出部56により検出された1着の馬29の枠番号のデータが設定・表示部44に供給されて表示されると共に、一致検出部44に供給されてすべてのレースが終了するまでこの枠番号のデータが保持される。そして、数字配列の一致が検出されると出力部45にコイン払出信号を送出する。出力部45には図示されていないがオッズ演算部46よりのオッズデータが供給されており、オッズに基づく倍率のコインが出力部45から払い出される。

【0038】なお、前記乱数演算部50より発生される各乱数は、オッズ演算部46より供給されるオッズに応じたランダム度を有する乱数とされるため、一致検出される確率をオッズに応じて変えることができる。また、遊技者がストップボタンを操作したことがストップ検出部57で検出されると、ストップ検出部57は乱数演算部50の動作クロックを発生している発振部58のクロック周波数を上昇させて、乱数が出力されるタイミング間隔を短くする。従って、時間当りに発生される乱数の回数が増えるためレース表示部53に表示されるレースの進行が加速されることになる。

【0039】さらに、図示されていないがスタート信号発生部49から発生されたスタート信号により、設定部42の動作が停止されて設定ボタン41を操作しても数字配列を変更できないようにされている。また、前記図5に示すハードウェアに替えて、前記ハードウェアと同じ動作をするようプログラムされたCPUあるいはDSPを用いるようにしてもよい。

【0040】次に、本発明のコインゲーム機1において、楕円状のレーストラックを備える第4実施例を図6に示す。この図において、コインゲーム機1の筐体10の前面の上半分に設けられたゲーム表示部2は楕円状のトラックを備えるレース表示部2-3と、楕円状のトラックの中央に設けられた設定・着順表示部2-1、及び



ゲーム表示部 2 の上部に設けられたオッズ表示部 2-2 とから構成されている。ゲーム表示部 2 の下には、コイン投入口 4 が設けられ、その下にはスイッチパネル部 3 が配置されている。

【0041】このスイッチパネル部 3 にはレースをスタートさせるスタート操作ハンドル 3-1 と、設定・着順表示部 2-1 に表示される設定できる数字配列を所望の配列となるよう選択する 3 つの設定ボタン 3-2 と、レーススタート後にレースの進行を加速してレースを早く終了させるストップボタン 3-3 が設けられている。さらに、コインゲーム機 1 の前面の下部にはコイン受け皿 5 とコイン払出口 6 とが配置されている。

【0042】次に、第 4 実施例のコインゲーム機 1 の動作を説明するが、遊技者はまずコイン投入口 4 にコインを投入し、3 つ設けられている設定ボタン 3-2 を各々操作して、設定・着順表示部 2-1 の上段に設けられている設定表示部の各桁の数字 21、22、23 を遊技者の意志により所望の数字、例えば「7」「1」「2」に順次設定する。この場合、設定された数字の配列に応じたオッズ、例えば「0」「2」「5」（25 倍を示す）がオッズ表示部 2-2 に表示されるので、このオッズを確認しながら数字配列を選択することができる。その後、スタート操作ハンドル 3-1 を操作すると、レース表示部 2-3 に表示されるレースが開始される。

【0043】このレース表示部 2-3 は複数の枠、例えば「0」～「9」の 10 の枠に分割されており、分割された各枠に 1 頭の馬 29 が割り当てられて楕円状のトラックを馬が走るレースが行われるようにされている。そして、レース表示部 2-3 の楕円状のトラックのゴールラインに馬が到達した順にその枠の番号が設定・着順表示部 2-1 の下段に設けられた着順表示部に、左から表示されていく。この表示態様は第 1 実施例と同様とされる。ここで、レース終了後に設定・着順表示部 2-1 の上段の設定表示部の数字の配列と、下段の着順表示部の数字の配列とが一致した場合は、コイン払出口 6 からオッズ表示部 2-2 に表示された倍率の多くのコインがコイン受け皿 5 に払い出されるようになる。

【0044】なお、スタート操作ハンドル 3-1 を操作すると、それ以降は設定ボタン 3-2 を操作しても設定表示部の数字配列を変更することができないようにされている。また、レース表示部 2-3 にレースが表示されている途中に、遊技者がストップボタン 3-3 を操作すると、レース表示部 2-3 の表示されているレースの進行が加速され、ゴールライン 34 に到達する時間を早くすることができる。従って、着順表示部に表示される枠番号が早く確定され、1 ゲームの時間を短縮することができる。

【0045】ところで、前記レース態様に限られるものではなく、第 1 実施例と同様に 3 レースのレースを順次行う態様のレースも行うことができる。さらに、トラッ

ク数を増加して第 2 実施例、第 3 実施例のように複数のレースを同時に行うようにしてもよい。第 4 実施例によれば、トラックの長さを長くすることができるのでゲームのおもしろさをより向上することができると共に、設定・着順表示部 2-1 をゲーム表示部 2 の中央部に設けることができるため、操作性を向上することができる。

【0046】また、ストップボタン 3-3 が 3 つ設けられているが、レース表示部 2-3 で表示されるレースが 1 レースの場合は 1 つとしてもよい。なお、設定表示部に配列された数字（上段）と、着順表示部に配列された数字（下段）の一部の配列が一致している時に、小当たりとしてオッズより少ない倍率のコインを払い出すようにしてもよい。また、レース表示部 2-3 において行われるレースは、馬のレースに限らず犬や想像上の動物のレース、あるいは船のレース、オートバイのレース、飛行機のレース、自動車のレースや自転車のレース等としてもよい。

【0047】以上説明した本発明のコインゲーム機において、ゲームの進行に合わせて及び的中した時にそれに合うサウンドを放音するようにしてもよい。また、以上の説明においては枠番号の数字を設定するようにしたが、各枠をアルファベット、記号、図形あるいはこれらと色彩の組み合わせ等、の絵柄で表示することにより、絵柄を設定するようにしてもよい。なお、ゲーム表示部は液晶表示器あるいは CRT 等の表示器により構成することが好適であるが、数字だけを表示する表示部を 7 セグメントの LED や蛍光表示管を用いて別に構成するようにしてもよい。

【0048】また、前記説明においてはオッズを演算して表示していたが、これに限らず固定の倍率の払出率としてオッズを設けないようにするか、あるいはコインゲーム機の前面部に予めオッズ表を印刷等により表示しておくようにしてもよい。さらに、前記説明においては 3 桁の数字を合わせるようにしたが、2 桁あるいは 4 桁以上としてもよい。

【0049】

【発明の効果】本発明によれば、多くのコインが払い出される設定表示部の表示を遊技者の好みや予想により設定することができ、遊技者の意志を介在させてコインゲームを行えると共に、レースの面白味も味わえることができる。さらに、設定する数字配列をオッズを確認しながら選択することができると共に、複数のレースを同時にあるいは時系列的に味わえるため一層面白味が向上するものである。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明のコインゲーム機の第 1 実施例を示す図である。

【図 2】本発明のコインゲーム機の第 1 実施例のレース表示部を示す図である。

【図 3】本発明のコインゲーム機の第 2 実施例のレース



表示部を示す図である。

【図4】本発明のコインゲーム機の第3実施例のレース表示部を示す図である。

【図5】本発明のコインゲーム機のハードウェアの構成を示す図である。

【図6】本発明のコインゲーム機の第4実施例を示す図である。

【図7】本発明のコインゲーム機の従来例を示す図である。

【符号の説明】

1 コインゲーム機

\* 2 ゲーム表示部

2-1 設定・着順表示部

2-2 オッズ表示部

2-3 レース表示部

3 スイッチパネル

3-1 スタート操作ハンドル

3-2 設定ボタン

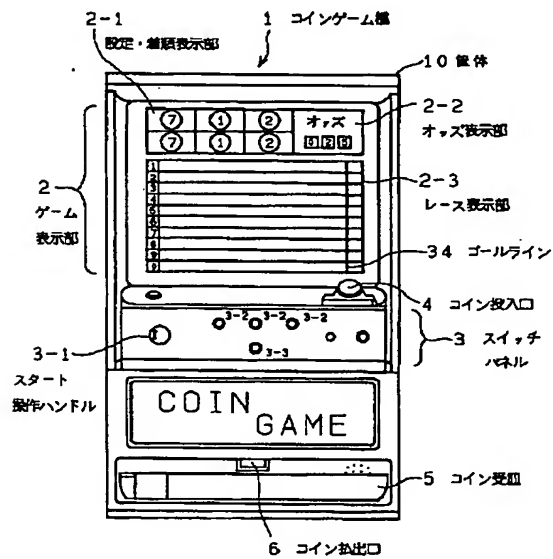
3-3 ストップボタン

31 第1レース表示部

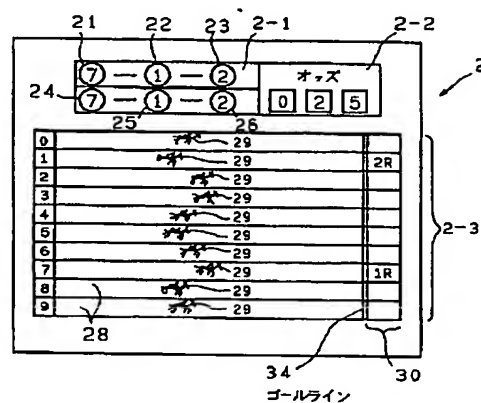
10 32 第2レース表示部

\* 33 第3レース表示部

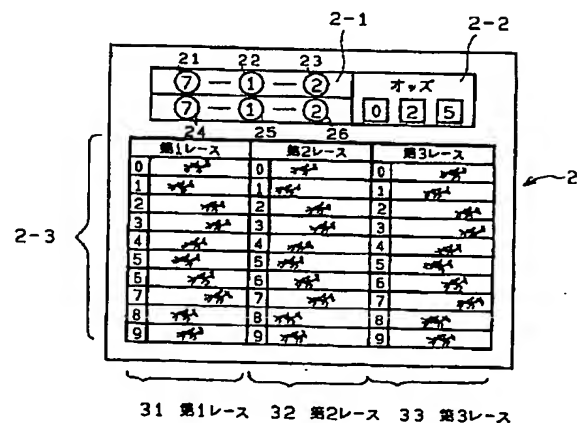
【図1】



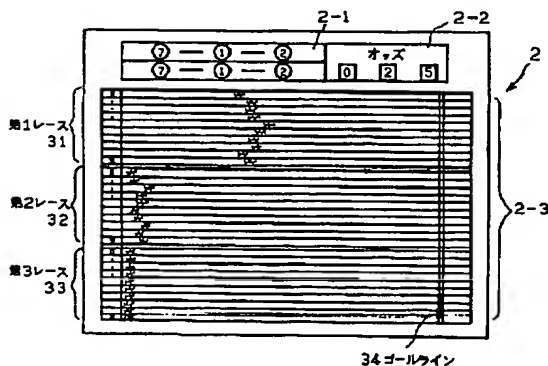
【図2】



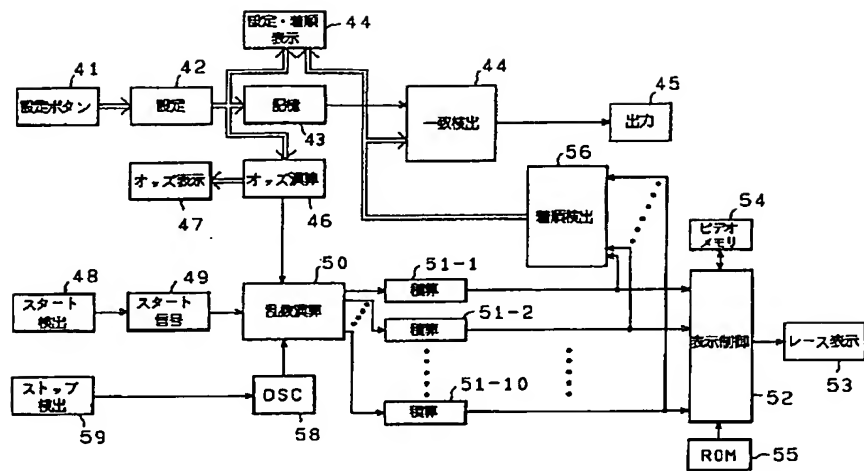
【図4】



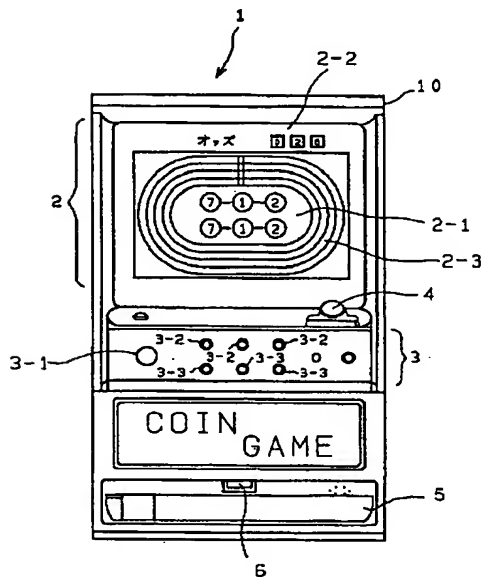
【図3】



【図5】



【図6】



【図7】

